ARKADE

Março de 2011 - Edição 21

ISSN 2175 - 4071

DRAGON AGE 2

- KILLZONE 3
- BULLETSTORM
- MARVEL VS. CAPCOM 3
- MÁQUINAS DE PINBALL

APOIO

GREENPEACE

DigitalPress

SUA MARCA AQUI!

Pixel3
editora digital

Editor Chefe:
Raphael Cabrera

Redação:
Fábio Torres

Design:
Erick Drefahl

Colaboradores:
Carlo Valentini
Maurício Piccini
Renan Gimenes
Rodrigo da Silva
Tabriz Vivekananda
Yuri Al'Hanati

Agradecimentos:
Manoel R. Soares
Luiz Fernando Meireles
Alexo Mello

Jogos de PC ainda estão vivos

PC gamers, temos muito a comemorar neste mês! Em um mundo onde os consoles aparentemente dominam o mercado e especialistas dizem que jogos para computadores estão em queda, alguns gamers mais paranóicos temem ser obrigados a substituir sua fiel dupla mouse-e-teclado por um controller para sempre. Mas isto não acontecerá, meus colegas de memória RAM e placas de vídeo, não sem uma boa briga. Uma notícia que trago com muito otimismo é uma estatística publicada pelo *The Escapist* mostrando que, contrariando vários especialistas, o mercado de jogos para PC teve um crescimento de 20% em 2010. E 2011 já começou bem, grandes títulos foram lançados para os computadores neste mês: Bulletstorm, Dragon Age 2 e Rift, todos revisados nesta edição. Além disso, bons títulos estão saindo exclusivamente nos computadores, Magicka por exemplo, um dos jogos mais interessantes lançados via download, ainda é exclusivo para PC. Enquanto muitos profetizam que o futuro dos jogos para PCs é incerto, eu vos digo o que é certo: A Steam é a maior rede de distribuição de jogos atualmente, e mesmo com o crescimento da PSN, da Live e de outras redes, o mercado de entretenimento digital é vasto e criará novos espaços para acomodar a todos. Vida longa aos jogos de computador!

Raphael Cabrera
@raphadko

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br
ISSN 2175 - 4071

ÍNDICE

Cartas

Variedades

Personagem do mês
Ryu Hayabusa (Ninja Gaiden)

Bitbox
A história do pinball

Reviews
Dragon Age 2
Killzone 3
Rift
Test Drive Unlimited 2
Bulletstorm
Marvel vs. Capcom 3

Clássicos
Boogerman
Grim Fandango

Geek Stuff
Especial pen drives

Networks

Voice Chat
Os games daqui a 10 anos

Sweet son of a bitch!

UM NOVO CONSOLE DA NINTENDO

O Wii está completando 5 anos e especula-se um novo console da Nintendo para substituí-lo. Apesar de ser um fraco concorrente no quesito gráficos, vocês acham que um novo console traria alguma mudança inovadora, uma vez que a tendência para os consoles desta geração é durar mais no mercado devido à possibilidade de atualização de sistema e tendo em vista que não há nenhuma tecnologia "nova" (fora controles por movimento e o 3D) ?
Via Formspring

Arkade: É muito difícil saber o que esperar da Nintendo, tanto os controles de movimento quanto o 3D a olho nú foram tecnologias que a Nintendo trouxe para o mercado de games de uma hora para outra. Não tenha dúvidas que o novo console da Nintendo terá de ser tão inovador quanto o Wii, porque este é o grande diferencial da empresa.

WARCRAFT 4?

A Blizzard lançou a nova versão do WoW, o novo StarCraft, e agora vai sair o Diablo 3. Sobre o Warcraft, vocês acham que sairá o 4?
Via Formspring

Arkade: Acreditamos que veremos o Warcraft 4, mas deve demorar pelo menos uns 4 ou 5 anos. Warcraft começou como uma série de estratégia e a Blizzard tem ideia da legião de fãs de Warcraft 3. Até hoje existem vários campeonatos do game. Com todo o sucesso que está sendo Starcraft 2, não vemos um motivo da Blizzard não lançar um novo Warcraft.

GAMEDEV

Olá! Li sobre aquelas matérias sobre os desenvolvedores de games e gostaria de saber se vale investir nesta carreira? Gostaria de cursar a faculdade de ciências da computação e queria saber se com essa formação eu poderia atuar no desenvolvimento de games?
Via Formspring

Arkade: Sim, o curso que você deve fazer é ciência da computação. Algumas faculdades também oferecem cursos específicos de desenvolvimento de games, em graduação e pós-graduação. Quanto a valer investir, depende do seu amor por jogos e sua dedicação, existe espaço no mercado para profissionais qualificados.

controle informática

Super Lançamento!

PROMOÇÃO DE INAUGURAÇÃO

A Controle Informática oferece preços baixos e qualidade em sua loja física desde 2004. Situada em Limeira e com foco na comercialização de equipamentos de informática e eletrônicos rompe fronteiras agora através da inauguração de sua loja virtual.

Clique e conheça nossa loja, que conta com uma grande variedade de produtos como notebooks, computadores voltados para gamers, processadores, placa de vídeo e vídeo games.

TODA A LOJA COM DESCONTOS INCRÍVEIS

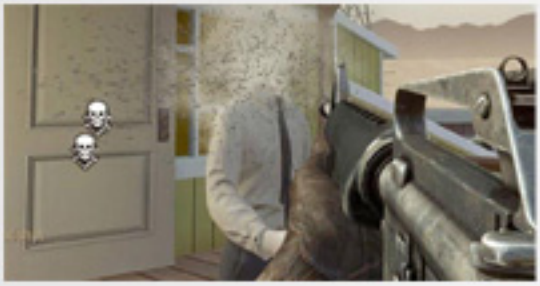
ESPECIAL GAMERS

Boleto Bancário · MasterCard · VISA · Hipercard · Bradesco

WWW.CONTROLEINFORMATICA.COM.BR

EASTER EGGS

Se você arrancar todas as cabeças dos manequins no mapa Nuketown, do multiplayer de Call of Duty: Black Ops, em 15 segundos, a música Sympathy for the Devil dos Rolling Stones começará a tocar nos alto-falantes da fase.



CURIOSIDADES

O nome de Noob Saibot, de Mortal Kombat, é composto pelos sobrenomes de seus criadores ao contrário: Ed Boon e John Tobias.

QUAL É ESTE JOGO?

Resposta da edição anterior: Turok (N64)

JOGOS EM FLASH -
CUBE DROID

Puzzles envolvendo cubos são comuns, mas com o nível de capricho que Cube Droid tem, são poucos. Você controla um robôzinho no espaço que tem como objetivo coletar baterias. Uma vez coletadas todas as baterias da fase, um alarme soa e lasers ou robôs inimigos vão atrás de você. Para escapar, basta ir até uma espécie de nave que lhe leva até a próxima fase. Entre cada fase, você ainda pode conferir uma animaçãozinha bacana em 3D mostrando o planeta onde você está.

CULTURA (MANGÁ) -
NARUTO POCKET

Naruto é um dos mangás e animes mais famosos dos últimos anos. A série, iniciada em 1999 por Masashi Kishimoto, tem como protagonista Naruto Uzumaki, um jovem e inquieto ninja que tem em seu corpo a lendária Raposa de Nove Caudas. Durante a história, o leitor pode acompanhar toda a saga de Naruto desde sua infância, onde ele era um menino solitário, até suas aventuras ao lado de seu amigo Sasuke Uchiha e sua grande paixão Sakura Haruno em busca de se tornarem um Kage, a graduação mais alta dos ninjas. Nesta jornada, Naruto, Sasuke e Sakura irão enfrentar terríveis inimigos, farão grandes amizades e superarão vários problemas em busca de seu sonho. No Brasil, a série é publicada pela Panini desde maio de 2007. A versão Pocket, por sua vez, é publicada desde 2010.

COMPRE ESTE E OUTROS COMICS NA:

RYU HAYABUSA
(NINJA GAIDEN)

Protagonistas de jogos de video-game geralmente são pessoas de honra, que vivem sob um código de ética rigoroso. Mesmo assim, ainda é difícil encontrar um personagem que tenha mais honra e caráter que o ninja Ryu Hayabusa, herói da série Ninja Gaiden e que também faz parte do elenco de lutadores de Dead or Alive.

Ryu é filho de Joe Hayabusa, um dos maiores ninjas da Linhagem do Dragão. Desde pequeno, ele foi treinado para seguir os passos do pai e também ser um ninja. Conforme os anos passavam, os treinamentos se intensificavam, mas Ryu cada vez mais se destacava, logo se tornando um dos melhores ninjas entre seus colegas - muito para o orgulho e felicidade de seu pai.

O jovem Hayabusa sempre demonstrou ser uma pessoa diferente com seus amigos e outra quando está em batalha. Nas horas de lazer, ele é modesto e educado, sempre tratando os outros com respeito, principalmente em suas conversas com familiares. No combate, entretanto, Ryu é um assassino frio, calculista e implacável, não demonstrando piedade com seus inimigos. Ele nunca matou um inocente e sempre manteve seu juramento de proteger o mundo das forças demoníacas.

Ele ainda se mostra ser um dos personagens mais honrados e íntegros dos games. Nem mesmo quando teve em suas mãoes uma imensa fonte de poder que era a Dark Dragon Blade, Ryu não sucumbiu aos poderes da espada, optando por destruí-la ao invés de deixá-la lhe possuir. No entanto, sua juventude (ele tem apenas 22 anos) pode representar um problema, fazendo com que ele tome decisões precipitadas de vez em quando.

Ryu apareceu em 11 games no total, sendo 7 da série Ninja Gaiden (sem contar o futuro Ninja Gaiden 3, para PS3 e Xbox 360) e outros quatro Dead or Alive. O ninja do dragão ainda apareceu no OVA de Ninja Gaiden, no filme live-action de Dead or Alive e teve uma aparição em Dynasty Warriors: Strikeforce, da Koei. Além disso, ele conta com uma armadura em sua homenagem no jogo Halo 3.

CONHEÇA A HISTÓRIA DOS

PINBALLS

Nos anos 80 de 90, muito antes dos consoles se popularizarem com o NES, o Mega Drive e o SNES, a diversão para quem gostava de games residia nas casas de fliperamas. Eram lugares onde você comprava fichas e jogava nas máquinas disponíveis. Um tipo de máquina que fez - e ainda faz - muito sucesso é o pinball, aquela viciante mesa grande sempre com temas variados e luzes brilhantes e coloridas. Portanto, nós relembramos agora estes bons tempos onde a diversão não era decepar criaturas mitológicas ou atirar em alienígenas e sim fazer uma bolinha bater no maior número possível de obstáculos.

O surgimento

As origens do pinball remetem à vários esportes com bolas, como bocha e críquete, sendo que versões inspiradas nestas modalidades, mas com mesas ou pistas, surgiram pouco depois, como bilhar e boliche. Entretanto, tudo começou para valer no século XV, na França do Rei Luis XIV. Alguém encolheu uma mesa de bilhar e colocou pequenos pinos em uma ponta. Outro jogador, munido de um taco ou bastão, tentava rebater bolas para derrubar os pinos. Como recolocar os pinos no lugar levava muito tempo, eventualmente eles foram fixados e os buracos da mesa de bilhar viraram alvos com pontuações. Os jogadores podiam ricochetear a bola nos pinos para acertar os buracos mais difíceis de se alcançar.

Em 1777, houve uma festa para o rei e sua esposa no Chateau D'Bagatelle, castelo do irmão do rei. A sensação da festa era um novo jogo em que a mesa era estreita e inclinada e se utilizavam tacos com os quais se atiravam bolas de marfim para a parte mais alta da mesa. O irmão do rei deu o apelido "Bagatelle" ao jogo que em pouco tempo se difundiu pela França. Alguns soldados franceses levaram suas mesas de Bagatelle favoritas para a América enquanto ajudavam a combater os ingleses na Guerra Revolucionária Americana. O jogo tornou-se tão popular nos Estados Unidos a ponto de se ver a figura do então presidente Abraham Lincoln jogando bagatelle em uma charge de 1863.

O pinball como conhecemos só veio a surgir em 1869, quando um inventor britânico chamado Montegue Redgrave chegou nos Estados Unidos e estabeleceu uma fábrica de máquinas de Bagatelle em Cincinnati, no estado do Ohio. Dois anos depois, em 1871, Redgrave recebeu a patente americana número 115.357 pelos seus "aperfeiçoamentos em Bagatelle", que substituíam o taco por um lançador com mola. O jogador arremessava as bolas na mesa inclinada utilizando o lançador, algo que existe nas máquinas de pinball até hoje. Essa inovação tornou o jogo mais agradável aos jogadores. A mesa ainda diminuiu de tamanho e passou a caber em cima de balcões de bar. As inovações de Redgrave no design do jogo são reconhecidas como o nascimento do pinball em sua forma moderna.

Baffle Ball, um dos avós do pinball

Em 1930, as máquinas já eram operadas por moedas e haviam abandonado o nome de Bagatelle, passando a se chamar de marble games (jogos de mármore) ou pin games (jogos de pinos). As mesas agora possuíam um vidro cobrindo-as e traziam o lançador com mola inventado por Redgrave. No ano seguinte, em 1931, a máquina Baffle Ball, da Gottlieb, se tornou um sucesso ao redor dos Estados Unidos. Vendendo por US$17,50, a máquina dava de 5 a 7 bolas para cada 10 centavos inseridos - o que a tornou um fenômeno de entretenimento barato numa

Humpty Dumpty, primeiro pinball com flippers

Beat The Clock, máquina de 1963

época em que o país era assolado pela depressão econômica. A Baffle Ball teve 50 mil unidades comercializadas e estabeleceu a Gottlieb como a primeiro grande fabricante de máquinas de pinball.

Conforme os anos foram passando, as máquinas foram recebendo novidades: em 1933, a empresa californiana Pacific Amusements lançou Contact, um jogo que trazia um solenóide movido à eletricidade que recolocava a bolinha em jogo após ela entrar num buraco-bônus. Outro solenóide ainda soava um sino quando o jogador conseguia algum feito extraordinário. Pouco tempo depois, todas as mesas passaram a trazer luzes e sons - coisas que existem ainda hoje nos pinballs.

A grande característica dos pinballs - os flippers - só surgiu em 1947, com a máquina Humpty Dumpty, também de criação da Gottlieb. Esta grande inovação foi uma das muitas feitas pelo designer Steve Kordek, que também recebe os créditos pela introdução do primeiro "drop target" (em Vagabond, de 1962) e pelo "multiball" (em Beat The Clock, de 1963), conceitos que são considerados fundamentais no pinball até hoje.

A era eletrônica

Nos anos 70 e 80, a situação do pinball mudaria drasticamente, primeiro com o advento do microprocessador. Com ele, as máquinas entravam com tudo na era eletrônica, trazendo os circuitos, os displays digitais, efeitos sonoros, fala e outras coisas que só um computador era capaz. No entanto, o mesmo advento que iria tornar os pinballs máquinas modernas, significaria o começo da derrocada das mesas, pois surgiram os videogames, representados na época por Space Invaders, Pac-Man, Galaga e Asteroids.

Com isso, os pinballs passavam a dividir espaço não somente com os jogadores como também com as fabricantes, já que muitas empresas que produziam os pinballs passaram a produzir também arcades. Esta queda na popularidade dos pinballs,

contudo, iniciou uma onda criativa entre os desenvolvedores das máquinas. Rampas, mesas com levels, multiball, etc., tudo isso virou costume dentro das mesas.

Na década de 1990, os pinballs continuariam a sofrer com a competição dos arcades. A utilização de franquias de cinema, como A Família Addams e Jurassic Park, deram uma leve sobrevida às máquinas, mas empresas famosas, como a Gottlieb e a Williams, foram aos poucos deixando de funcionar. Durante os anos 2000, poucas empresas de mantém em funcionamento. As máquinas, por sua vez, passaram a vender poucos milhares de unidades, nada comparável com os números de décadas anteriores.

Pinballs nos games

Não demorou também para os videogames assimilarem os pinballs dentro do seu quase infinito rol de gêneros. A Atari foi uma das primeiras empresas a se aventurar nessa mescla, lançando o console Video Pinball em 1977. O console trazia sete jogos divididos em três gêneros: quatro de pinball, um de basquete e dois de Breakout, um famoso arcade da mesma empresa.

A maioria dos jogos nesta época eram em 2D, com uma vista de cima. Conforme as capacidades de processador e gráficos foi evoluindo, a física do jogo também foi melhorando, além do surgimento de simulações de bolas em 3D. O tilt também tem marcado presença nas simulações, o que pode ser ativado usando um ou mais botões para "mexer" a mesa. Periféricos simulando os flippers também foram lançados, de modo a passar um ar mais realista para os games.

Algumas versões gamísticas ficaram famosas durante os anos. Em 1982, David's Midnight Magic ficou conhecido por ser a primeira simulação comercial de um pinball verdadeiro (Black Knight, da Williams) dentro de um jogo eletrônico, tendo sido lançado para o Apple II, Commodore 64 e Atari. No ano seguinte, foi lançado Pinball Construction Set, um jogo que permitia ao usuário criar suas próprias máquinas de pinball.

O Windows NT 4.0 trouxe o pinball para o ambiente de trabalho ao incluir o jogo 3D Pinball: Space Cadet junto do popular jogo Paciência. Space Cadet ainda foi licenciado pela Microsoft para fazer parte da coletânea Full Tilt! Pinball, publicada pela Maxis. Alguns consoles mais recentes, como o PS2, o Xbox, o PSP e o Nintendo Wii, receberam uma coleção de máquinas da Gottlieb, representando toda a evolução da empresa.

Alguns personagens famosos dos games também ganharam versões de pinball: Sonic the Hedgehog Pinball (1993), Kirby's Pinball Land (1993), Pokémon Pinball (1999), Mario Pinball Land (2004), Metroid Prime Pinball (2007) e Marvel Pinball (2010). A versão da Marvel, no entanto, é uma das mais fiéis existentes hoje em dia, baseada no jogo Pinball FX2 para Xbox Live Arcade.

ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU EMAIL
CLIQUE AQUI PARA ASSINAR

REVIEWS

DRAGON AGE 2

KILLZONE 3

RIFT

TEST DRIVE UNLIMITED 2

BULLETSTORM

MARVEL VS. CAPCOM 3

DRAGON AGE 2

Com um roteiro impecável, ótima interface e um novo sistema de batalha, Dragon Age 2 não fica atrás de seu antecessor

PC, X360, PS3 | RPG | 1 jogador | Produtora: Bioware | Publisher: EA

O primeiro Dragon Age surpreendeu os fãs de RPG com sua excelente execução e um sistema de batalha único. Quando a sequência do jogo foi anunciada pela Bioware, desde seu primeiro trailer ficamos com expectativas altas pois o jogo prometia muito. Entretanto, após ver alguns previews e hands-on mostrando que o sistema de batalha havia sido modificado, uma certa dúvida com relação à qualidade do jogo começou a surgir. Para a nossa sorte, as mudanças, em sua maioria, melhoraram o jogo, o que comprova mais uma vez a qualidade da Bioware em jogos de RPG.

O roteiro do jogo, como já é costume em jogos da Bioware, é impecável. A história é complexa e muito bem desenvolvida, Dragon Age 2 frequentemente deixa o jogador em dúvida, colocando decisões importantes no seu caminho que influenciarão o destino de seu herói.

Durante a customização do personagem você pode escolher a história de background ou abrir um save de Dragon Age: Origins. O jogador principal está muito mais carismático, ele participa mais da história e agora possui voz. Aliás, todos os personagens do jogo parecem muito mais humanos que no primeiro jogo, e carregam consigo muito mais personalidade e drama pessoal, o que afetará as interações entre personagens e também o gameplay.

O jogo possui um sistema aparentemente simples de classes, com o

jogador escolhendo entre três principais classes: Mago, Guerreiro ou Assassino. Mas não se engane, se você achou pouco para um RPG, cada classe possui diversas árvores de especialização. O assassino (rogue) por exemplo, pode desenvolver habilidades com duas lâminas, arco e flecha e camuflagem, entre outras. A customização visual do personagem é possível, assim como no primeiro jogo, mas desta vez o personagem principal tem um rosto padrão para quem não fizer questão de criar seu herói.

O jogo inteiro foi simplificado de uma forma incrivelmente boa, e dá uma aula de como uma interface deve ser: suave, explicativa, visualmente agradável e ergonômica, com um polimento final digno de Steve Jobs. É fácil localizar o que você quer encontrar. O jogo conta também com um ótimo sistema de mapas e quests, mostrando as localizações de cada objetivo.

O sistema gráfico de Dragon Age 2 é onde acontecem os altos e baixos do jogo. Por rodar em cima da engine do primeiro Dragon Age, os gráficos são um pouco datados (na versão de PC, pelo menos), e isto é bastante perceptível em algumas texturas e modelos de personagens. Alguns efeitos, tal como cabelos e água não aproveitam ao máximo o suporte a Directx 11 que o jogo carrega.

CLIQUE PARA ASSISTIR AO TRAILER

Uma vantagem do jogo utilizar a engine antiga é para jogadores que querem desfrutar o jogo mas não possuem PCs com capacidade gráfica atualizada, pois ele roda liso sem necessitar de uma configuração poderosa. As cutscenes são um show à parte, todas muito bem desenhadas em um traço que lembra o desenho Samurai Jack. Os cenários são muito bonitos e a ambientação bem trabalhada, apesar de o mundo parecer pequeno. A aventura se passa primariamente em cidades e repete os cenários de algumas dungeons.

A principal mudança com relação primeiro jogo é o sistema de batalhas, que ficou muito mais rápida e intensa. Os golpes estão mais poderosos e há uma grande variedade de habilidades e magias ao jogador. O sistema de batalha de Dragon Age: Origins, mais orientado para estratégia, parecia ter sido feito para PC e adaptado para consoles. Já em Dragon Age 2 aconteceu o inverso, o sistema é mais orientado para ação, feito para consoles e sofrendo adaptação no PC. O sistema de batalha mais rápido e orientado à ação pode espantar um pouco jogadores de RPG mais puristas, mas acreditem, é um sistema inovador que deu certo!

O jogador ainda pode pausar a qualquer momento o jogo para dar ordens aos membros da party, entretando você não precisará fazê-lo com tanta frequência. O combate ficou

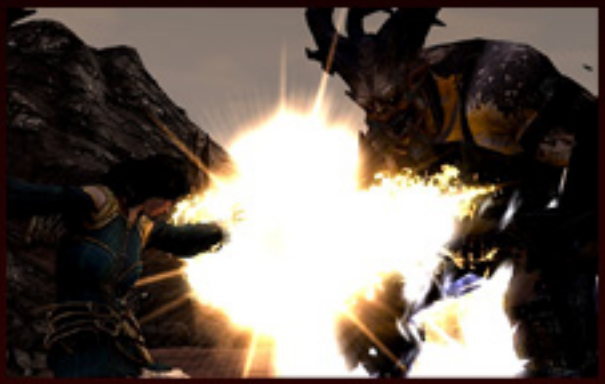
mais dinâmico. Se em Dragon Age: Origins os combates lhe pareciam longos e intermináveis, em Dragon Age 2 eles são recheados de ação, e vão deixar você na beirada da cadeira. Cada classe possui golpes que vão matar (e despedaçar!) os inimigos de diversas formas diferente. Os efeitos de sangue mancham o corpo dos personagens conforme eles cortam e destroem os inimigos, dando mais realismo às batalhas. O sistema de ataque nos consoles é o clássico button--smashing, enquanto no PC é clicar e atacar, estilo MMO.

Como no primeiro Dragon Age, é necessário cuidar também dos outros membros do grupo, os personagens secundários, mas agora isto é feito

de forma muito mais simples. O sistema de level-up automático dos personagens secundários da party é excelente para quem não quer se preocupar com a escolha de habilidades. É necessário, entretanto, criar estratégias para os membros da sua party. Este gerenciamento, apesar de avançado, é fácil de ser usado e possui modelos pré-definidos que podem lhe ajudar muito. É importante escolher bem a tática da sua party, e ao longo da jornada você aprenderá a não cometer erros tal como entrar em uma batalha longa sem um healer.

As escolhas e diálogos também ficaram mais simples. Agora o jogador tem tipos de respostas para as situações com ícones classificando-as, no mesmo estilo de Mass Effect, o que torna útil quando você não sabe exatamente que tipo de reação quer ter. Dependendo das suas interações com os personagens você pode ganhar ou perder pontos com eles ao estilo de The Sims. Estes pontos indicarão se eles estão mais para ser seus amigos ou rivais, e isto influenciará nas futuras interações com o jogador.

Como todo jogo da Bioware, o áudio é impecável. A música, o som ambiente e os efeitos são ótimos. Todas as falas são bem dubladas e o jogo possui muitos diálogos, logo, para entender bem a história é necessário entender inglês.



No PC o movimento de câmera é um pouco chato com o mouse. A câmera é livre e pode ser movimentada como em World of Warcraft, mas o jogador não pode afasta-la tanto quanto no primeiro Dragon Age, o que pode atrapalhar um pouco a visão durante as batalhas. O jogo possui um ótimo framerate e tempo de carregamento rápido até mesmo em computadores não muito poderosos, e não apresentou bugs aparentes na versão para PC como Dragon Age: Origins apresentou em seu lançamento. A versão de Xbox 360, entretanto, sofre de quedas de framerate durante as batalhas.

Com a ausência de um modo multiplayer, alguns podem achar o fator replay de Dragon Age 2 fraco e talvez seja improvável que você queira jogar denovo após terminá-lo. Entretanto suas mais de 40 horas de gameplay, divididas entre quest principal e secundárias, garantem uma longevidade razoável para o jogo, que ainda conta com vários achievements, unlockables, e DLCs.

Dragon Age 2 é tão bom quanto o primeiro, e desde já é um candidato a melhor RPG do ano. Mesmo se não jogá-lo agora, separe um dinheirinho aguarde uma promoção na Steam, você não vai se arrepender. Se você utiliza PS3 ou Xbox 360 e procura um RPG de qualidade, Dragon Age 2 com certeza será uma boa aquisição.

Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★★

+ Combate intenso
+ Roteiro envolvente
+ Ótima interface
− Cenários repetidos

Nota Final: 90

KILLZONE 3

Terceiro episódio da saga dos Helghast é o mais bonito e divertido da série, trazendo dublagem em português, suporte ao Move e 3D

PS3 | FPS | 32 jogadores | Produtora: Guerrilla Games | Publisher: Sony

Killzone 1 foi um jogo bom, mas com alguns defeitos, o que fez com que sua sequência, Killzone 2 fosse uma das surpresas mais agradáveis de 2009, se firmando como um dos melhores jogos para o PS3. Com o lançamento de Killzone 3, ficava a pergunta: qual dos dois jogos nós revisitaríamos? O que vimos no PS2, com gameplay fraco e história boa, ou o que vimos no PS3, com gameplay excelente e história ruim? A resposta: "replay" de KZ2.

O terceiro Killzone não se trata de uma cópia do segundo jogo, mas segue o mesmo estilo. O gameplay continua excelente, trazendo algumas boas novidades, ao passo que o enredo continua sofrível, apesar do potencial estar ali. Desta vez, Sev, Rico e o restante das forças da ISA foram largados em Helghan após a morte do imperador Scolar Visari. Por isso, todos os soldados Helghast foram mobilizados na tentativa de dominar o universo - o que quer dizer que Sev & cia. dependem apenas de si mesmos para saírem de lá com vida.

Apesar desta situação de vida ou morte, a Guerrilla Games pouco faz para tornar seus personagens mais carismáticos. É difícil se identificar com os heróis da ISA a não ser pelo fato deles serem verdadeiros tanques humanos sem emoções - o que pode ser divertido se for apenas um ou outro personagem, mas não todos. Nem mesmo os vilões escapam: não há um único Helghast que se destaque no meio da multidão.

A dublagem em português, por sinal, pouco faz para ajudar neste quesito. Por ser uma dublagem única tanto para o Brasil quanto para Portugal, a linguagem utilizada na tradução é um pouco estranha, principalmente para os brasileiros acostumados com um linguajar mais informal. Os dubladores não colaboram, trazendo performances "quadradas" e com pouca emoção. Mesmo assim, não deixa de ser um "agrado" para os brasileiros ter um jogo como Killzone 3 quase que totalmente traduzido para nossa língua materna.

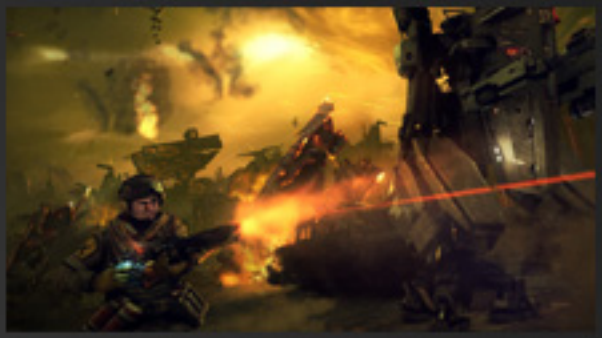
A jogabilidade, entretanto, foi muito bem lapidada pela Guerrilla Games. A empresa sabe, como poucas, criar uma experiência em primeira pessoa memorável ao invés de um mero jogo em primeira pessoa. Os controles são muito bem feitos e sólidos, mas o que chama a atenção mesmo em Killzone 3 é o fato que tudo que você faz parece ter uma certa energia, uma adrenalina diferente - seja subir uma escada ou jogar uma granada no meio de vários Helghast. Até mesmo atirar com diferentes armas é algo notável, já que foi levado em conta o peso e o poder de fogo de cada arma na hora do desenvolvimento do jogo.

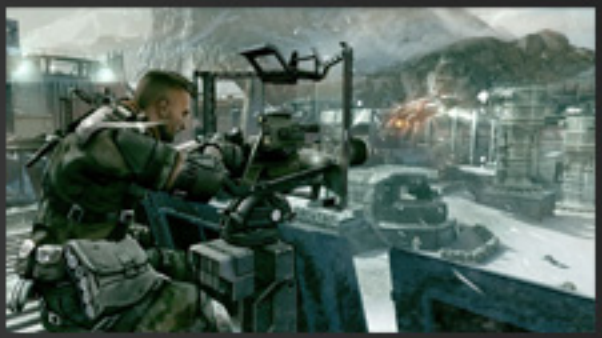
Killzone 3 ainda faz um excelente trabalho de mesclar a campanha single-player entre fases à pé com fases em veículos, o que garante um bom ritmo ao jogo. Cada parte é tão

repleta de ação e violência que é fácil esquecer que a história é ruim e apenas aproveitar tudo que Killzone 3 tem de melhor para oferecer: gráficos incríveis, sons realistas e jogabilidade sólida. No aspecto técnico, por sinal, os desenvolvedores da Guerrilla Games não pouparam esforços para criar um dos jogos mais bonitos que os gamers de Playstation 3 já viram em seu console.

As animações do jogo também merecem destaque. Cada inimigo (ou aliado) que é arremessado de uma plataforma ou recebe um tiro vindo das alturas se mexe de maneira única, condizente com o que se esperaria na vida real. Os cenários então são tão assustadores por parecerem extremamente realistas - não se tratam dos cenários alienígenas de Halo, mas sim de lugares onde humanos viveram e onde agora eles morrem em um combate incessante. É difícil imaginar que concreto e destroços possam ser bonitos, mas neste game, eles com certeza são.

Se o single-player consegue se sustentar apesar da história, é o multiplayer que mostra o verdadeiro fator replay do jogo. Todos os modos são divertidos de jogar, desde o tradicional Team Deathmatch até mesmo o inédito modo Operations, que faz com que os melhores jogadores possam se ver em cutscenes próprias. Além disso, o novo sistema de leveling é uma modificação mais do que bem-vinda, pois, ao invés de juntar pontos para liberar uma classe, você junta seus "suados" pontos para liberar as habilidades, armas e itens que você quiser.





A Guerrilla Games ainda traz um modo cooperativo local que recria a campanha singleplayer, mas a ausência de um cooperativo online é notável. Além disso, é possível que em algumas partidas maiores você experimente um pouco de lag e algumas quedas de framerate, mas nada que tire o brilho deste divertido modo multiplayer - desde já um dos melhores disponíveis para o PS3.

Killzone 3 ainda traz compatibilidade com televisores 3D e com o PlayStation Move, mas isto nos parece ser mais uma jogada de marketing do que algo que realmente faça a diferença. Entre jogar com o DualShock e jogar com o Move, o controller tradicional do PS3 será a opção preferida sempre, enquanto que o 3D, por ser limitado à uma pequena parcela dos gamers, não faz diferença na hora do "vamos ver". Entretanto, se você tem uma TV 3D e um PS Move, prepare-se para a experiência gamer mais imersiva da sua vida.

Em suma, Killzone 3 pode não ser o jogo épico que todos nós esperávamos, mas também está longe de ser uma bomba. É uma das experiências mais interessantes em primeira pessoa que o gamer de PlayStation 3 pode jogar, com uma jogabilidade variada, sólida e um multiplayer divertido. Sem dúvidas, a nova criação da Guerrilla Games e da Sony é um dos jogos obrigatórios para todo e qualquer jogador de PS3.

Avaliação

Visual	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★☆

+ Dublado em português
+ Experiência imersiva
+ Multiplayer divertido
− Roteiro fraco

Nota Final: 90

O Greenpeace está de olho.
Colabore com o Greenpeace
e vamos juntos cuidar do planeta.

TEM GREENPEACE NO SEU DIA.

Enquanto você está de olho nas ondas,
o Greenpeace olha um pouco mais fundo.
Você sabia que 80% das espécies marinhas
exploradas pela atividade pesqueira encontram-se
sob algum tipo de risco?
O Greenpeace luta por áreas oceânicas protegidas
para que as espécies não desapareçam nem dos
mares e nem da sua mesa.

GREENPEACE
www.greenpeace.org.br

RIFT

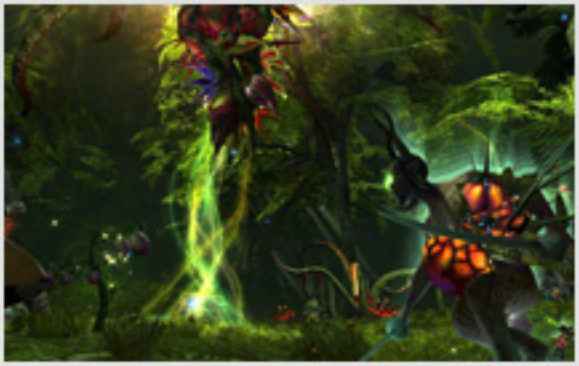
Rift não decepciona em sua história e visual, mas ainda falta criatividade para concorrer no mercado de MMOs

PC | RPG | MMO | Produtora: Trion Worlds | Publisher: Trion Worlds

Desde o lançamento de World of Warcraft em 2004, inúmeras empresas vêm tentando lançar um MMO que desbanque o gigante da Blizzard, mas muitos destes novos MMOs chegam ao mercado com pouquíssimo acabamento e acabam morrendo já nos primeiros meses de existência. A novata desenvolvedora Trion promete mudar um pouco isso com Rift, um MMO completo e que mistura os pontos fortes de WoW e Warhammer Online.

Rift se passa no mundo de Telara, onde duas facções surgem para tentar salvar o planeta que está sendo invadido por poderosas criaturas: os Guardians, que são os escolhidos dos deuses, e os Defiants, que apesar de abandonados pelos deuses, também tentam defender Talara usando sua avançada tecnologia. Cada uma dessas facções possuem 3 raças diferentes, mas apesar disso, a escolha da raça não tem um impacto tão grande quanto em WoW, já que existe apenas uma área inicial para cada facção.

A criação de personagem é uma das mais completas entre os MMOs atuais. Além de escolher entre as facções e as raças, o jogador ainda escolhe uma das quatro classes principais: Mage, Cleric, Rogue ou Warrior. Cada uma dessas classes possui 9 sub-classes, onde o jogador deve escolher três. O problema é que você deve escolher as três classes logo nas primeiras partes do jogo, então o jogador não tem tanto tempo para se acostumar com as magias e



dinâmicas de cada classe. Existem alguns NPCs onde o jogador pode mudar suas sub-classes e salvar até 4 builds diferentes. Isso torna a jogabilidade muito interessante, principalmente em grupos de vários jogadores, já que é possível adaptar as estratégias dependendo do inimigo que o grupo estiver enfrentando.

A parte visual de Rift é incrível, os gráficos são belíssimos, cheios de cores e efeitos de iluminação. As animações dos personagens são bem fluídas e o cenário bastante vivo. A interface e a forma de jogar são extremamente parecidas com WoW: você anda usando o teclado, clica nos inimigos para começar a atacar e usa as magias que estão na sua barra de atalho. Com uma jogabilidade tão semelhante ao WoW é fácil de se acostumar, mas também é fácil de enjoar, pois já vimos esse estilo de jogo em diversos MMOs.

Um dos pontos mais interessantes de Rift são as fendas (rifts) que se abrem trazendo diversas criaturas para dentro de Telara. Quando os jogadores se aproximam destas fendas, automaticamente é criado uma party (ou uma raid, dependendo do número de jogadores), quanto maior for a sua participação ao matar as criaturas e fechar a fenda, maior será a sua recompensa. Existem ainda algumas public quests que acontecem aleatoriamente, e trazem dezenas de fendas abertas ao

mesmo tempo e todos os jogadores que estiverem na área receberão a quest para eliminar esses portais. Este sistema é socialmente interessante, pois obriga os jogares a trabalhar em equipe e interagir.

Chegar ao level máximo do seu personagem pode demorar um pouco, mas Rift possui inúmeras quests para deixar seu trabalho um pouco mais fácil. O modo como as quests funcionam deixam o jogo com um ótimo ritmo, já que normalmente você não entrega a quest para o mesmo NPC com que você pegou e sim para um mais à frente ou próximo ao objetivo da missão, este pequeno detalhe pode poupar bastante tempo, evitando as longas caminhadas comuns dos MMOs.

Para quem prefere enfrentar inimigos de "carne e osso", o PVP de Rift não decepciona. Como as possibilidades da criação de personagem são quase infinitas, você nunca sabe o que esperar de seu inimigo, então o elemento surpresa pode ser um fator decisivo nas batalhas. Um dos pontos mais interessantes do PVP é que ele oferece pontos de experiência ao jogador, então se você está cansado de subir de levels matando mobs, você sempre pode ir para um battleground ou sair à caça da facção oposta. Como já é comum na maior parte dos novos MMOs, o PVP ainda não está perfeitamente balanceado, o que pode deixar o jogador um pouco frustrado.

Rift tem tudo aquilo que você já espera de um MMO moderno: instâncias, raids, quests, leilões, montarias, PVP, etc. O grande problema é que ele é muito parecido com outros MMOs, além de cobrar uma mensalidade de U$9,90. Rift é um grande jogo, não irá desbancar WoW, mas vale a pena ser jogado se você já cansou do MMO da Blizzard.

Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★☆

\+ Infinidade de classes
\+ Vasto conteúdo
– Pouco inovador
– Mensalidade

Nota Final: 82

Seu
Anúncio
Aqui

marketing@arkade.com.br

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Nem só de boas ideias vive um jogo e Test Drive Unlimited 2 é a prova viva disto graças a seus vários defeitos

PC, X360, PS3 | Corrida | MMO | Produtora: Eden Games | Publisher: Atari

Um jogo de corrida que traz open world a la GTA, mundo online persistente e inúmeras possibilidades de customização parece ser uma receita perfeita para um jogo bom, não? Pois só parece, já que Test Drive Unlimited 2 é tudo isso, mas repleto de bugs, erros e, no geral, uma execução péssima da desenvolvedora Eden Games.

A história de TDU2 beira o ridículo: você é um manobrista na ilha de Ibiza que é demitido por ser pego dormindo durante o trabalho. Por alguma razão desconhecida, a garota ricaça que fez com que você fosse demitido te contrata para ser seu chofer. Ela então aposta com o jogador que, se você conseguir levá-la até o estúdio de cinema onde ela tem que estar em um determinado tempo, ela te coloca no campeonato de corridas de carros luxuosos Solar Crown. Spoiler: você vai conseguir.

Este começo do jogo já mostra alguns dos defeitos do jogo: as cutscenes mal elaboradas, os péssimos modelos de personagens e a dublagem muito mal-feita. Os personagens parecem ter saído dos jogos da geração passada, não lembrando em quesito nenhum os modelos existentes nos games de PlayStation 3 e Xbox 360. A dublagem então parece forçada, irritando no começo e depois se tornando intolerável.

Não é só isso: o jogo travava quando tentávamos mudar qualquer coisa no apartamento, elementos do cenário apareciam aleatoriamente no meio

da pista e nosso carro ia parar na água mesmo estando há metros do oceano. Além disso, não existe uma opção para girar a câmera enquanto se está na visão em primeira pessoa.

Se você conseguir tolerar isso, é capaz até que consiga se divertir com TDU2. Você pode dirigir com liberdade por toda a ilha, comprar e customizar carros, aceitar tarefas de estranhos para obter dinheiro e interagir com outros jogadores. Conforme você joga, alguns quesitos como Competição, Descoberta e Social vão aumentando, de modo que você possa acessar novos desafios e adquirir novos itens para seus carros e/ou apartamentos.

Quando o assunto é gameplay, Test Drive Unlimited 2 novamente peca. Mesmo tentando criar um misto de arcade e simulação, tudo parece meio falso, dando a impressão que estamos dirigindo um brinquedo e não um carro. Não bastasse isso, não foram poucas as vezes em que, ao começar uma corrida, os outros carros simplesmente surgiam na frente e aceleravam - vantagem pouca é bobagem, não é?

Nem tudo é ruim em TDU2. O multiplayer online, quando o servidor colabora, é divertido. Ver outros jogadores dirigindo juntos, todos com supercarros, foi algo muito legal que o game proporcionou. Ainda é possível desafiar qualquer jogador instan-

taneamente só por piscar suas luzes contra eles - algo muito divertido de fazer. O problema do multiplayer é que os servidores da Eden Games sofrem com uma enorme instabilidade, algo que aflige as três versões do jogo.

Se olhássemos a palavra decepção no dicionário, deveria ter uma foto da capa de Test Drive Unlimited 2. Um jogo com tanto potencial assim foi muito mal feito, trazendo erros desde a parte técnica até à jogabilidade. Alguns patches podem arrumar alguns quesitos, como a instabilidade dos servidores, mas ainda assim fica aquele ar de que TDU2 poderia ser muito mais do que realmente é.

Avaliação

Visual	★★★½☆
Gameplay	★★½☆☆
Diversão	★★½☆☆
Audio	★★★☆☆

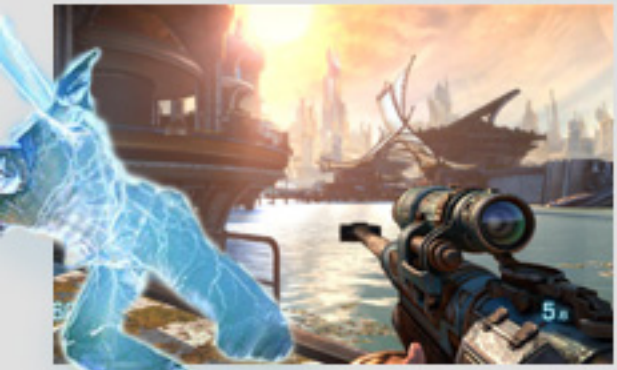
\+ Customização alta
– Gameplay fraco
– Muitos bugs
– Servidores offline

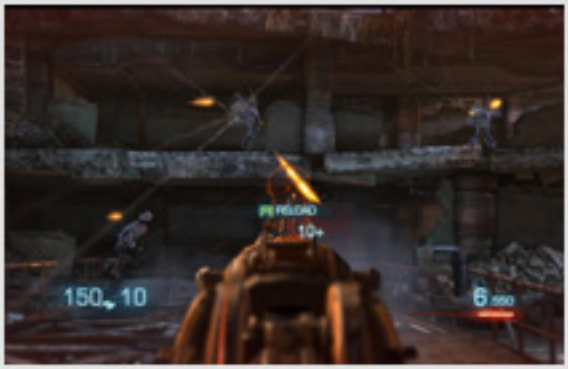
Nota Final: 57

BULLETSTORM

Polêmico e falastrão, Bulletstorm se mostra um bom jogo single-player e com bastante potencial para o futuro

PC, X360, PS3 | FPS | 4 jogadores | Produtora: Epic Games / People Can Fly | Publisher: EA



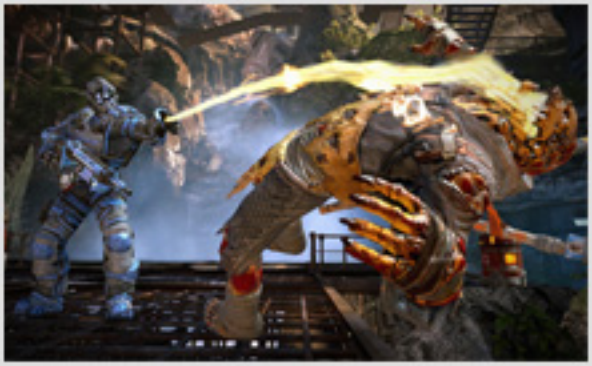


O gênero dos FPS está cada vez mais saturado, com mais e mais jogos de guerra (seja ela antiga, moderna ou futurista) aparecendo. No entanto, o ano de 2011 promete injetar um sangue novo neste nicho - a começar por Bulletstorm, este jogo boca-suja, mas bonito, da Epic Games e da People Can Fly, publicado pela EA.

O jogo acompanha Grayson Hunt, um ex-oficial da Confederação que, junto com seus companheiros da equipe Dead Echo, vive mal-dizendo seus ex-chefes. Quando surge uma oportunidade de atacar a Confederação (e principalmente o General Sarrano, que os traiu), Grayson e sua equipe partem em uma missão suicida que os faz cair no planeta Stygia - junto com Sarrano e outros oficiais da Confederação. Não é lá uma história brilhante, mas serve o seu propósito.

Stygia é um planeta como poucos: antigamente um planeta resort, agora o local está recheado de plantas carnívoras, monstros, dinossauros espaciais e tribos mutantes canibais - parece ser um lugar e tanto para passar as férias, não? Ele é, na verdade, um belo cenário para um jogo como Bulletstorm, onde a ação é ininterrupta e os cenários são os mais variados possíveis: se uma hora você está numa floresta, na outra é uma cidade parecida com Las Vegas que foi abandonada há muito tempo. Por isso, o aspecto gráfico de Bulletstorm é de admirar e elogiar, pois o mundo de Stygia é belíssimo na sua bizarrice.

15 ENEMIES LEFT
2875 / 4800
Trishka
7890
30
.450



O grande atrativo de Bulletstorm, no entanto, é a jogabilidade - que por sinal inspira o slogan do jogo, "kill with skill" (mate com habilidade). Grayson tem três tipos de ataques: os tiros com a arma, o chute e um chicote de laser. O chute e o chicote servem primariamente para atordoar os inimigos, arremessando-os ao ar e deixando-os prontos para tomarem muitas balas - na cabeça, no braço, na virilha, etc.

As inúmeras combinações entre estes ataques e a boa variedade de armas formam as chamadas skillshots, cada uma com um nome bizarro, mas um resultado absurdamente engraçado: Gang Bang (se você matar mais de um inimigo com uma explosão), Voodoo Doll (se você espetar um inimigo na parede), Rear Entry (se você matar um inimigo atirando em seu traseiro), Break Dance (atire uma bala carregada com a arma-furadeira e o inimigo fica girando, pregado no chão). Estas são apenas quatro das centenas de skillshots existentes no jogo.

Não bastasse isso, Bulletstorm ainda traz o mesmo espírito machista e boca-suja de outro game desta veia - Duke Nukem. São inúmeras frases de efeito e piadas, algumas delas até mesmo tirando sarro de outros jogos e consoles. Em determinado ponto do jogo, o gamer encontra uma porta quebrada com um anel vermelho - o mesmo que os jogadores do Xbox 360 mais temem ver em seu console, o Red Ring of Death.

Todo esse bom humor já era visto na campanha de marketing do jogo. Um dos trailers feitos para divulgar o jogo ironiza o famoso comercial Believe, de Halo 3, que mostrava uma batalha entre Spartans e Covenants em câmera lenta, enquanto que uma outra demo chamada Duty Calls satirizou a série Call of Duty, substituindo os barulhos de balas com uma voz falando "boring" - chato, em inglês. Só por essas duas peças de publicidade o jogo já atraiu a atenção de muitos.

Entretanto, nem todo o bom humor do mundo tornaria Bulletstorm um jogo perfeito. Aos poucos, o jogo se torna um pouco repetitivo, sem variar seu esquema de jogo (chute/chicote+tiro e siga em frente) ao longo das cinco horas de duração do modo single-player - um número bastante pequeno mesmo se levarmos em conta que os últimos Call of Dutys mantém uma média de 6 a 7 horas de campanha. Além disso, a inteligência artificial peca bastante, ficando presa ou perdida repetidas vezes.

Não bastasse isso, a quase ausência de um modo multiplayer prejudica. Só existem dois modos além da campanha: o Echoes, que faz com que o jogador reprise alguns trechos da campanha tendo que realizar uma pontuação mínima e dentro de um tempo máximo; e o Anarchy, que coloca quatro jogadores num misto

de cooperativo e competitivo. O quarteto tem uma pontuação mínima para alcançar, mas os gamers disputam para ver quem consegue mais pontos. Apesar de parecer interessante, sua vida útil é bastante curta, enjoando rápido.

Bulletstorm podia ser algo ruim, mas a combinação da Epic Games com a People Can Fly criou um excelente FPS single-player - bem-humorado, politicamente incorreto, com uma jogabilidade interessantíssima e gráficos excelentes. A falta de um modo multiplayer mais robusto prejudica um pouco o pacote final, mas isso com certeza será resolvido numa eventual sequência. Estamos desde já curiosos para ver o que mais Grayson Hunt e sua equipe Dead Echo têm para nos mostrar.

Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★½☆
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★☆

\+ Bebidas, palavrões e sangue
\+ Mortes criativas
\- Jogabilidade repetitiva
\- Multiplayer muito fraco

Nota Final: 80

MARVEL VS. CAPCOM 3

Com inúmeras novidades de gameplay e visual excelente, MvC3 é praticamente tudo que seus fãs esperavam

X360, PS3 | Luta | 2 jogadores | Produtora: Capcom | Publisher: Capcom

Onze anos de espera separaram os fãs de Marvel Vs. Capcom 2 de sua nova sequência, Marvel Vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds. Tanta espera assim geralmente é um mau prenúncio para o jogo, que vem carregado de expectativas e dificilmente corresponde. A sorte é que MvC3 não seguiu esta risca, se mostrando um jogo divertido, de belos gráficos e jogabilidade boa.

Como já é costume nesses jogos de crossover, a história não é lá um roteiro digno de Oscar, mas é mais elaborada que o normal: Doutor Destino, em uma tentativa de dominar o mundo, se junta Albert Wesker (o inimigo da série Resident Evil) e outros vilões. A iniciativa, no entanto, atrai a atenção de Galactus, o Devorador de Mundos, que resolve destruir a Terra por si só. É por isso que mais uma vez os heróis (e vilões) de Street Fighter, X-Men, Homem Aranha, Resident Evil e outras tantas séries das empresas se unem.

A primeira impressão que você tem de Marvel Vs. Capcom 3 é que você terá um ataque epiléptico a qualquer momento, dado o brilho e a quantidade de cores que aparecem na tela num momento só. No entanto, isto é uma coisa boa: o jogo tem um estilo gráfico totalmente único, parcialmente cel-shaded e os mirabolantes combos nunca estiveram tão bonitos quanto agora. Além disso, as animações estão perfeitas, como, por exemplo, M.O.D.O.K. apertando diversos botões com suas minúsculas mãos durante cada ataque.

As empresas ainda realizaram um trabalho de aperfeiçoar e modificar a jogabilidade. Se antes o jogador tinha à sua disposição dois chutes e dois socos, agora o layout dos botões é diferente: um para golpe fraco, um para golpe médio, outro para golpe forte e um quarto para ataques especiais. Outras alterações notáveis são um movimento comum para todos os lutadores para levantar seu adversário no ar e um botão para trocar de personagem ou chamar a ajuda de um aliado seu. A Capcom ainda inseriu o Simple Mode, que configura alguns ataques especiais para os botões frontais, simplificando o jogo para novatos. No entanto, este modo limita muito os ataques, não se tornando uma vantagem desleal contra quem usa os controles normais.

Marvel Vs. Capcom 3 ainda traz uma novidade chamada X-Factor, que aumenta a força e velocidade do personagem em questão por um determinado tempo. Parece simples, mas cada personagem é afetado de um jeito diferente pelo X-Factor. O "golpe" ainda cancela qualquer ataque do inimigo quando utilizado (até mesmo os hiper combos), rendendo algumas possibilidades interessantes de combinações para todos os lutadores. As novidades tomarão tempo até mesmo dos veteranos para serem dominadas, mas tudo vale à pena, pois são mudanças simples e que ainda assim dão um amadurecimento necessário para o jogo.

As principais novidades, no entanto, ficam resguardadas para o elenco de lutadores. Se antes Marvel e Capcom não poupavam esforços para trazer seus maiores ídolos para o jogo (Marvel Vs. Capcom 2, por exemplo, tinha 56 personagens), desta vez elas claramente quiseram agradar os fãs hardcore de suas séries. Vários personagens secundários, como X-23 (um espécie de versão feminina de Wolverine) e Tron Bonne (uma androide pouco conhecida de Mega Man), foram inseridos no elenco de 36 lutadores, mas caras conhecidas e já tradicionais na série como Venom e o próprio Mega Man ficaram de fora. O que isso quer dizer? DLCs. A própria versão para colecionador do jogo já traz dois personagens famosos disponíveis via download, Jill Valentine (de Resident Evil) e Shuma Gorath (vilão da Marvel).

Mesmo assim, é notável o empenho das empresas em criar um elenco totalmente jogável e equilibrado. Não existe um Dan Hibiki para servir de saco de pancadas, pois todos os lutadores, desde os tradicionais Ryu, Chun-Li e Wolverine até os novatos Dante, Sir Arthur (de Ghosts n' Goblins) e Super Skrull, são fortes e possuem combos interessantes. Além disso, cada personagem recebeu um tratamento personalizado, como o Capitão América tirando sarro de Zero ou o Hulk se referindo ao Iron Man como "homem de metal".

Os modos de jogo são poucos, mas valem o dinheiro. O modo Story traz tudo que você deve imaginar que uma campanha single player tenha que ter, o modo Training é robusto e funciona bem para você praticar os inúmeros combos do seu personagem favorito e o modo Mission testa suas habilidades trazendo dez missões exclusivas para cada personagem que compreendem diversos objetivos. A jogatina online também se mostrou muito boa, sofrendo com pouquíssimos lags durante os testes, mostrando que os servidores da Capcom certamente estão preparados para inúmeras batalhas online.

No entanto, fica a impressão que falta alguma coisa em MvC3. Onde está o modo Survival e o modo Time Attack? E a habilidade de modificar as cores dos uniformes, diversificando ainda mais o jogo? Estágios extras e fases bônus? É curioso pensar que jogos anteriores da Capcom como Super Street Fighter IV e Tatsunoko Vs. Capcom traziam tudo isto e que Marvel Vs. Capcom - uma das séries mais famosas do gênero - não.

Ainda assim, é difícil tirar o brilho de Marvel Vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds. É um jogo divertido, com um elenco de lutadores balanceado, gráficos bonitos e áudio impecável. As novidades de gameplay amadureceram o jogo, acompanhando o crescimento de seus fãs, que se divertiram bastante em 2000 com o lançamento de Marvel Vs Capcom 2 e que certamente irão passar um bom tempo com MvC3 em seus consoles, seja ele um PS3 ou um X360.

Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★☆

+ Efeitos psicodélicos
+ Ótima jogabilidade
+ Combos sensacionais
− Personagens secundários

Nota Final: 87

RECEBA AS NOTÍCIAS DA
ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE

CLÁSSICOS

BOOGERMAN

GRIM FANDANGO

BOOGERMAN

Se você pensa que os anti-heróis e os personagens "politicamente incorretos" são mania do século XXI, pense de novo. Aí está Boogerman que não nos deixa mentir. Este game da Interplay Entertainment era um dos jogos mais conhecidos nos anos 90 pelo simples fato de que o protagonista possuía o que podemos chamar de arma biológica: gases.

Boogerman era, na verdade, o magnata Snotty Ragsdale, que estava visitando o laboratório do professor Stinkbaum, que estava desenvolvendo uma máquina que transporta poluição para uma outra dimensão, chamada dimensão X Crement. No entanto, um pouco de pimenta acabou fazendo Ragsdale espirrar. Tal espirro fez com que a máquina quebrasse e surgisse um portal. De dentro deste portal, surge um braço gigante que rouba a principal fonte de energia da máquina. Assim, Ragsdale entra no banheiro dos homens e de lá sai Boogerman, seu heroico alter-ego, que vai em busca da fonte de energia.

SNES, Mega Drive | Lançamento: 1994 | 1 jogador | Produtora: Interplay | Publisher: Interplay

O jogo, que teve versões para o Mega Drive e para o Super Nintendo, não difere dos games de plataforma tradicionais. O herói vai andando pelas mais de 20 fases, derrotando inimigos e resolvendo puzzles até enfrentar o dono da dita mão gigante, o Boogermeister. O grande atrativo do jogo, no entanto, estava nos poderes do herói: ao invés de ter lasers ou soltar bolas de fogo, Boogerman derrotava seus inimigos por meio de puns, espirros e arrotos. O jogador ainda podia "aprimorar" seus golpes usando pimenta (criando os espirros e arrotos de fogo) ou leite (criando o cuspe). A pimenta, se combinada com o pum, ainda permite que Boogerman voe por um curto tempo.

Boogerman, infelizmente, nunca recebeu uma continuação ou remake. Além das duas versões para os consoles, a versão do Mega Drive foi relançada no Virtual Console do Wii em 2008. O alter ego de Snotty Ragsdale ainda participou como um personagem jogável e rival de Earthworm Jim no jogo ClayFighter 63 1/3, do Nintendo 64.

GRIM FANDANGO

PC | Adventure |1998 | 1 jogador | Produtora: Lucas Arts | Publisher: Lucas Arts

Grim Fandango foi lançado para PC em 1998, obra do genial Tim Schafer, criador de vários outros jogos do gênero Adventure, como Day of Tentacle e Full Throttle. Inspirado no folclore asteca, o game trazia Manuel Calavera, também conhecido como Manny, que era um agente de viagens das terras dos mortos. Seu trabalho era vender pacotes de viagens para aqueles que haviam acabado de morrer e deveriam fazer a travessia através da Terra da Morte para o Submundo. Em meio a história Manny acaba conhecendo e tentando ajudar Mercedes Colomar, uma recém chegada na terra dos mortos, a fazer sua travessia.

Grim Fandango foi o primeiro adventure da LucasArts a utilizar modelos em 3D sobre um fundo 2D ilustrado, trazendo um visual único até então, principalmente para quem contava com as novíssimas placas aceleradoras 3D na época. O áudio também não ficava para traz, tanto os efeitos sonoros quanto as músicas ambientes eram ótimos, além disso quando foi lançado no Brasil, ele trouxe uma das melhores dublagens que a indústria de games brasileira já recebeu.

Os puzzles de Grim Fandango eram memoráveis, além de originais, eles se encaixavam muito bem no roteiro do game, sendo geralmente lógicos, mas nem por isso difíceis. Os diálogos são outro show a parte, misturando o humor de Tim Schafer com um tom às vezes macabro.

Apesar de não ter sido um sucesso comercial, o jogo foi muito bem recebido pela crítica, com vários reviews positivos. Grim Fandango é um clássico que poucos jogaram, mas quem jogou, aprovou. Atualmente, tornou-se um ícone da cultura gamer e é uma referência em matéria de desenvolvimento de jogos, sua documentação de design de puzzles é utilizada por acadêmicos da área como uma obra clássica.

Pen drive DC Comics

A linha mimobots, que já é conhecida por trazer pen drives de personagens da cultura nerd em geral, como Star Wars e Halo, traz agora também os modelos da DC comics com Batman, Robin, Coringa e Mulher Gato.

Preço: de US$ 23.00 a US$60.00
Onde encontrar: mimoco.com

Canivete Suiço com Pen drive

Não são apenas os MP11 que possuem mil e uma utilidades, este canivete suíço é feito para o homem moderno, e traz consigo um pen drive, lanterna, caneta, chave de fenda e muito mais. Ele também pode ser usado como chaveiro.

Preço: de US$ 55.00 a US$70.00
Onde encontrar: thinkgeek.com

Pen drive Isqueiro

Se você é um nerd fumante (ou piromaníaco), este pen drive foi feito para você. Além de transportar seus dados, ele é também um isqueiro recarregável. Nunca mais fique sem saber o que responder quando uma gata lhe pedir fogo.

Preço: US$ 30.00
Onde encontrar: thinkgeek.com

Pen drive com o filme Star Trek

Este pen drive é só para nerds de verdade, pois de 4gb, 1 é ocupado pelo filme Star Trek. Agora você poderá carregar esta obra clássica da cultura nerd junto com você para qualquer emergência.

Preço: £ 16.00
Onde encontrar: play.com

Pen drive Fita Cassete

Guarde seus dados de forma moderna, mas ao melhor estilo retrô com este pen drive em formato de fita cassete. O plug USB é retrátil, disfarçando totalmente o seu pen drive em uma fita.

Preço: US$ 20.00
Onde encontrar: x-tremegeek.com

Harms Way

Live - Grátis

Jogos de corrida com cooperativo são até comuns, mas Harms Way difere um pouco da norma. Neste jogo gratuito e exclusivo para XBLA, um jogador assume o volante enquanto que seu parceiro fica no topo de uma torre com uma metralhadora. O objetivo do jogador armado é ajudar o motorista a vencer a corrida a qualquer custo, seja atirando nos adversários, nas outras torres (e assumir controle delas, se quiser) ou então abrindo atalhos ao redor do percurso. Ao final de três corridas, a dupla que mais pontuou será a vencedora da disputa. Com gráficos e áudio acima da média para um jogo da XBLA, Harms Way é um dos jogos mais interessantes e mais bem feitos disponíveis na rede.

TNT Racers
Live, PSN, Wiiware - 10 dólares

Para quem tem saudades dos jogos de corrida mais arcade, repletos de ação e com pouco realismo, a pedida da vez é TNT Racers. Apesar dos poucos carros, as corridas são frenéticas, recheadas de ação e velocidade. Tudo isto acontece devido à presença de itens e powerups no decorrer dos percursos, que podem tanto ajudar o seu veículo como prejudicar os adversários. O jogo ainda traz uma trilha sonora muito bem escolhida, condizente com o ritmo acelerado do jogo, e a inteligência artificial com certeza representará um desafio para todos os jogadores. Obs.: as versões para WiiWare e PSN lançadas ainda este ano.

Game Dev Story
iPhone, Android - 4 dólares

Simuladores como SimCity e RollerCoaster Tycoon sempre fizeram sucesso, principalmente com um público mais casual. Mas nenhum deles permite você administrar sua própria desenvolvedora de videogames como em Game Dev Story, jogo para Android e iPhone. Seu objetivo, obviamente, é criar um game que venda milhões de unidades. O jogo ainda permite que sua companhia desenvolva até mesmo um console próprio e possa contratar ou demitir funcionários conforme você achar necessário. E aí, será que você é um novo Shigeru Miyamoto?

COMO SERÃO OS GAMES DAQUI A 10 ANOS

Com a chegada do Nintendo 3DS e seu maravilhoso efeito 3D a olho nú não resta mais dúvidas: A tecnologia chegou a um nível que poucos imaginavam que chegaria tão rapidamente, e isto é só o começo. Como serão então os games daqui a 10 anos? Em primeiro lugar, a tecnologia 3D a olho nú vai baratear e popularizar, e TVs 3D a olho nu vão permitir que nossos olhos sejam facilmente enganados. O Kinect, que provavelmente estará em sua terceira ou quarta geração (seja pelas mãos da própria Microsoft ou outra empresa), vai permitir uma detecção 3D ultra-sensível em tempo real do ambiente. Há também a tecnologia holográfica, que poderá projetar objetos tridimensionais no meio da sua sala, permitindo ao jogador resolver puzzles ou enfrentar inimigos sem precisar nem olhar para uma TV. Além disso, o controle do jogo pela mente, ainda em estágios primários de desenvolvimento, sofrerá um grande avanço.

Nossos filhos e netos talvez não precisarão nem sair de casa para treinar Karate, por exemplo. As aulas serão ministradas online, e o próprio "console" será capaz de detectar com precisão a potência de um chute. A internet, em velocidade altíssima, vai permitir que todo e qualquer jogo tenha capacidade multiplayer massivo. A realidade aumentada vai nos permitir visitar shoppings virtuais, interagir com pessoas, provar roupas e fazer compras na frente da TV. Já os portáteis estão fadados à extinção, pois se fundirão à telefonia móvel em algum ponto. Talvez muitas destas previsões se realizem, talvez não, mas podemos sonhar e imaginar o que nos espera num futuro não tão distante daqui.

- Raphael Cabrera

Game Over

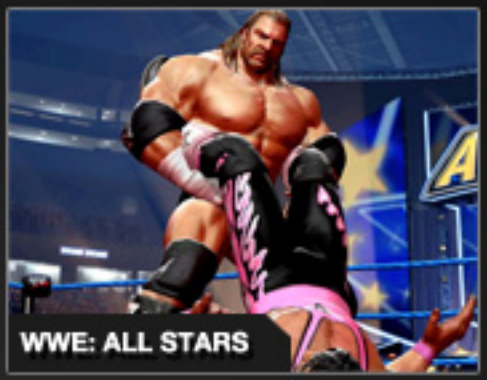
Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

CRYSIS 2

SHIFT 2: UNLEASHED


WWE: ALL STARS

KID ICARUS: UPRISING

BATMAN: ARKHAM CITY

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

Sob Controllers

GAMESGERAL

VERSUS

Gamers Live
KEEP GAMING

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

OPS!FORUM
.COM.BR

produzido por
Pixel3
EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura